**Хромовских Светлана Сергеевна, преподаватель информатики и физики**

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Краснодарского края «Краснодарский монтажный техникум»**

**Номинация конкурса:** **Лучшая разработка в учреждении системы НПО и СПО по точным и естественнонаучным предметам (математика, информатика, биология, география, химия, физика);**

**Внеклассное мероприятие по информатике. Игра: «Турнир знатоков компьютера» для студентов 1 курса.**

**Цели мероприятия:**

Образовательные:

* Способствовать систематизации знаний и умений обучающихся в области информационных технологий, умению применить их в новых условиях;
* Способствовать повторению и закреплению основного программного материала, выраженного в неординарных ситуациях;
* Способствовать расширению кругозора обучающихся.

Развивающие:

* Способствовать развитию познавательного интереса, творческой активности обучающихся;
* Способствовать развитию у обучающихся умения излагать мысли, моделировать ситуацию;
* Способствовать развитию воображения, фантазии, творческих способностей.

Воспитательные:

* Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности;
* Способствовать воспитанию самостоятельности и воли в работе.
* Способствовать воспитанию уважения к сопернику, умения работать в команде.

**Предварительная подготовка обучающихся**

1. Сформировать команды.
2. Выбрать названия команд.
3. Изготовить эмблемы команд
4. Выбрать капитана

**Оборудование:** презентация, мультимедийный проектор, раздаточный материал.

**Форма проведения:** Игра - соревнование двух команд.

**Организационная часть**

1. Приветствие.
2. Тема и цель мероприятия.
3. Представление жюри.

Добрый день, ребята! Сегодня мы с вами встречаемся в необычной обстановке: не на уроке, а на внеклассном мероприятии. И цель нашей встречи - взглянуть на привычную информатику с другой стороны.

Любой изучаемый вами предмет – это целая страна. И информатика – не исключение. А чтобы путешествовать по этой стране, необходимо знать её правила, законы, языки, уметь решать задачи, составлять алгоритмы, знать устройство «коренных жителей» и многое другое. Цель нашего мероприятие сегодня – проверить, насколько вы «свой» в этой стране, показать уровень ваших накопленных знаний. Участвуя в конкурсах, вы должны проявлять смекалку, свои умственные способности, а также ответственность каждого за команду.

Впереди несколько конкурсов, и то, как вы справитесь с ними, поможет выявить и назвать в конце занятия победителей, которые станут почетными гражданами страны Информатика.

Тем, кто учит информатику,

Тем, кто учит информатике,

Тем, кто любит информатику,

Тем, кто еще не знает,

Что может любить информатику,

Посвящается наша игра.

Учитывать ваши успехи будет серьёзное, авторитетное жюри: (предоставление членов жюри):

1.

2.

3.

**1.Конкурс «Эрудит»**

Командам по очереди задаются вопросы. Если ответ не верный, право ответа предоставляется другим командам. За верный ответ – 1 балл.

1. Действие, производимое с клавишей (НАЖАТИЕ)
2. Переведите на английский язык слово «вычислять» (КОМПЬЮТЕР)
3. Ноль или единица в информатике (БИТ)
4. Устройство, служащее для отображения текстовой и графической информации (МОНИТОР)
5. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (ВИРУС)
6. Символ - разделитель (ПРОБЕЛ)
7. Указатель местоположения на экране (КУРСОР)
8. «Мозг» компьютера (ПРОЦЕССОР)
9. Взломщик компьютерных программ (ХАКЕР)
10. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (ЗАВИСАНИЕ)
11. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (ЖЕЛЕЗО)
12. Всемирная глобальная сеть (ИНТЕРНЕТ)
13. Word – это текстовый редактор или текстовый процессор (ТЕКСТОВЫЙ ПРОЦЕССОР)
14. Наименьшая единица количества информации. (БИТ)
15. Специальная программа для управления внешними устройствами. (ДРАЙВЕР)
16. Манипулятор в виде укрепленной на шарнире ручки с кнопкой, употребляется в основном для компьютерных игр. (ДЖОЙСТИК)
17. Устройство для считывания графической и текстовой информации в компьютер. (СКАНЕР)
18. Устройство для обмена информацией с другими компьютерами через телефонную сеть. (МОДЕМ)
19. Назовите основную позицию пальцев на клавиатуре. (ФЫВА ОЛДЖ)
20. Какое действие будет выполняться при перетаскивании файла с помощью левой кнопки мыши с диска C на диск D – копирование или перемещение (КОПИРОВАНИЕ)
21. Перечислите пункты строки меню текстового процессора WORD (ГЛАВНАЯ,ВСТАВКА,РАЗМЕТКА,СТРАНИЦЫ,ССЫЛКИ,РАССЫЛКИ,РЕЦЕНЗИРОВАНИЕ,ВИД)
22. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30х30 и одним из элементов компьютера? (все они связаны словом «Винчестер»)
23. Когда появился манипулятор типа «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа. (Колобок)
24. Почему на компьютерном жаргоне процессор называется камнем? (основой микросхемы процессора является кремниевый кристалл высокой чистоты)

**2.Конкурс «Дешифратор»**

Командам задаются пословицы, которые перефразированы на компьютерный лад. Нужно перевести их в общепринятую форму. Отвечает команда, которая первой поднимет руку. За верный ответ – 1 балл.

|  |  |
| --- | --- |
| **ЗАДАНИЯ** | **ОТВЕТЫ** |
| Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. |
| Компьютер памятью не испортишь. | Кашу маслом не испортишь. |
| Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. | Дареному коню в зубы не смотрят. |
| В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят. | В Тулу со своим самоваром не ездят. |
| Утопающий за F1 хватается. | Утопающий за соломинку хватается. |
| Бит байт бережет. | Копейка рубль бережет. |
| Что из Корзины удалено, то пропало. | Что с возу упало, то пропало. |
| Вирусов бояться – в Интернет не ходить. | Волков бояться – в лес не ходить. |
| За одного хакера семь кандидатов наук дают. | За одного битого семь небитых дают. |
| Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит. | Всяк кулик свое болото хвалит. |
| Лучше Корвет на столе, чем Pentium во сне. | Лучше синица в руках, чем журавль в небе |
| По компьютерам встречают, по программам провожают. | По одежке встречают, по уму провожают |
| Алгоритмам учиться - всегда пригодится. | Наукам учиться – всегда пригодится |
| Не дорога программа, дорог алгоритм. | Не дорог подарок, дорого внимание |

**3.Конкурс «Лингвист»**

Дается слово «КОМПЬЮТЕРИЗАЦИЯ». Необходимо составить из него существительные, нарицательные в ед. числе за 1 минуту. За 1 слово - 1 балл. Дополнительный балл – за самое длинное слово.

**4.Конкурс «В одной связке»**

Даны две колонки – части словосочетаний, относящихся к информатике, или к устройству и работе компьютера. Необходимо в течение 1 минуты найти эти словосочетания. За каждый верный ответ – 1 балл.

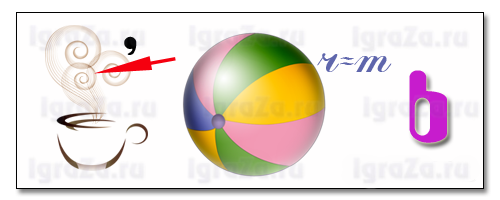
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1. Администратор 2. База 3. Глобальная 4. Жесткий 5. Виртуальная 6. Графический 7. Загрузочная 8. Информационные 9. Звуковая 10. Искусственный 11. Кодирование 12. Линейный 13. Корневой 14. Лицензионная 15. Матричный | 1. сеть 2. каталог 3. данных 4. сети 5. диск 6. технологии 7. дискета 8. информации 9. алгоритм 10. принтер 11. программа 12. редактор 13. интеллект 14. память 15. колонка | |

Ответы: Администратор сети, База данных, Глобальная сеть, Жесткий диск, Виртуальная память, Графический редактор, Загрузочная дискета, Информационные технологии, Звуковая колонка, Искусственный интеллект, Кодирование информации, Линейный алгоритм, Корневой каталог, Лицензионная программа, Матричный принтер.

**5.Конкурс «Разгадай ребус»**

В течение 5-ти минут команды должны разгадать ребусы. За каждый верный ответ – 1 балл.





**Ответы:** (дисплей, компьютер, передача, курсор, память, клавиша)

**6.Конкурс капитанов**

**Задание:**

Необходимо в течение 2-х минут записать на ватмане известные термины или понятия из области информационных технологий по алфавиту. На букву алфавита – одно слово. За каждое слово 1 балл.

**7.Конкурс «Прочти слова»**

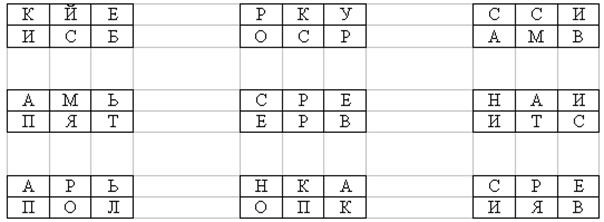
Найдите слова означающие названия периферийных устройств из оставшихся букв, составьте название еще одного периферийного устройства. Команда, выполнившая задание первой, получает 2 балла.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| П | Р | И | Н | Т | Е | Т | Р |
| М | К | Н | К | А | Р | П | Е |
| О | Л | М | А | М | Е | Л | К |
| Н | А | Ы | У | А | Р | О | Б |
| И | В | Ш | А | Ш | Н | Т | О |
| Т | И | Ь | Р | Р | Е | Т | Л |
| О | А | Т | У | И | К | И | Д |
| Р | К | И | Т | С | Й | О | Ж |

**Ответы:** Принтер, Трекбол, Плоттер, Джойстик, Монитор, Клавиатура, Мышь, Камера. Слово из оставшихся букв: Наушники

**8.Конкурс «Змейка»**

В табличках приведены слова, связанные с информатикой и компьютерами, причем буквы слов записаны «змейкой» в любом направлении по горизонтали и по вертикали, но не по диагонали. Команда, выполнившая задание первой, получает 2 балла.



**Ответы:** Бейсик, Курсор, Массив, Память, Сервер, Истина, Пароль, Кнопка, Версия

**Подведение итогов, награждение победителей.**

Ну, что ж ребята, вот и закончилась наша игра. Я хочу вас поблагодарить за интересную игру, за находчивость, которую вы проявили и за активное участие.

Жюри подсчитывает очки и выявляет победителя.

Награждение команд.

**Заключение**

В процессе подготовки и проведения данного внеклассного мероприятия стало ясно, что подобные игровые формы работы с учащимися в комплексе с другими современными образовательными технологиями позволяют достичь наиболее эффективного результата обучения.

А в заключение хочется отметить, что в процессе обучения важны не только знания, получаемые подростком, но и *впечатление, с которым он уходит с занятия*. И пусть впоследствии он не станет программистом и его профессиональный путь не будет связан с работой на персональном компьютере, но если студент получил хоть частичку того положительного эмоционального настроя, которым хотел поделиться с ним педагог, значит время занятия потрачено не зря.

Список источников:

1. Сеть творческих учителей. <http://www.it-n.ru/>
2. Викторина по информатике <http://www.metod-kopilka.ru/page-7.html>
3. Сценарий игры по информатике «Самый умный» <http://www.metod-kopilka.ru/page-7.html>
4. Видеоуроки по информатике <http://www.videouroki.net/view_catfile.php?cat=16>
5. Ребусы по информатике <http://www.igraza.ru/>

Список литературы:

1. Зубрилин А.А. Игровой компонент в обучении информатике // Информатика в начальном образовании. 2001. № 3.
2. Филичев С.В., Занимательный Basic: Практ. пособие. - М.: ЭКОМ, 1997. – 192 с.
3. З.Н. Гатилова., Личностно-центрированный аспект дидактической модели школы., Научно-практический журнал “Завуч”, № 2, 2001 г., Учредитель и издатель – Центр “Педагогический поиск”.
4. Внеклассная работа по информатике. Д.М. Златопольский //Информатика. Первое сентября. № 23 2004 г.
5. Информатика. Первое сентября. № 8 2000 г.
6. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. 8-11 классы. – Ростов н/Д: изд-во “Феникс”, 2002.– 352с.